



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

boardgamefan.de

Vielen Dank und viel Spaß!

NEW ANGELES (4-6 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

Die Spieler übernehmen Megakonzerne im Android-Universum. Sie treffen Absprachen, schmieden zeitweilige Allianzen um Druckmittel gegen ihre Rivalen zu bekommen und finanzielle Überlegenheit zu gewinnen, während sie gleichzeitig versuchen, Ordnung und Rentabilität in New Angeles zu schaffen.

SPIELAUFBAU

Siehe **Seiten 4-5 der Anleitung** für die **erste Partie** bzw. **Seite 2 des Referenzheftes** für den **vollständigen Aufbau**.

SCHLÜSSELBEGRIFFE:

→ Auftrag auf Kon-Übersicht:

Sobald die **Bedingungen** auf einer Kon-Übersicht erfüllt sind, erhält der Konzern die angegebenen Credits, **unabhängig davon, welcher Spieler die Aktion abgehandelt hat**.

→ Ausbeuten:

Stadtteile mit Androidenmarker werden in der Produktionsphase **ausgebeutet**, d.h. sie produzieren ihre Ressourcen, was die **Unruhen-Stufe um 1** erhöht.

→ Bereiche:

Jeder Stadtteil gehört zu 1 von 3 Bereichen (farbige Kontur).

→ „Die Wurzel“:

Ist **kein** Stadtteil!

Siehe Bedrohung erhöhen

→ Föderalist:

Gewinnt das Spiel als einziger, sobald die **Bedrohung auf 25+** steigt und er zeitgleich **mindestens 25 Credits** besitzt.

→ Handel:

Sämtliche Absprachen sind **nicht bindend**. Falls aber alle beteiligten Spieler **sofort sämtliche Bedingungen** eines Handels erfüllen können, müssen sie dies tun.

→ Notfall-Aktionen:

Zählen nicht gegen das Handlimit. Werden nach Absprachen an die Besitzer zurückgegeben. Hat die Notfall-Aktionskarte eine Absprache gewonnen, wird sie erschöpft zurückgegeben und bleibt erschöpft, bis sie **durch einen Karteneffekt** nutzbar wird.

→ Ressourcen (Arten):

Energie, Konsumgüter, Technologie, Unterhaltung & Credits.

→ Ressourcen (Produktion):

Jeder Stadtteil produziert **1 oder 2 Ressourcenarten** in der Menge, die unter dem Symbol angegeben ist. Die 1. ist die **Primärressource**, die 2. (falls vorhanden) die **Sekundärressource**.

→ Stadtteile:

New Angeles besteht aus 10 nummerierten Stadtteilen.

→ Unruhen:

Stufe 1: Protest (gelb) – noch keine Auswirkungen.

Stufe 2: Streik (rot) – keine Produktion in diesem Stadtteil.

→ Verschieben:

Verschiebe Einheiten und Marker entlang der Verbindungen.

Siehe Bedrohung erhöhen

BEDROHUNG ERHÖHEN

→ Sobald eine Aktion abgehandelt wird, die **mind. 1 Stadtteil** mit Krankheitsmarker betrifft (**+2 Bedrohung**).

Die Anzahl der Marker ist irrelevant, max.+2 Bedrohung!

Siehe Eine Aktion betrifft einen Stadtteil, wenn...

→ Sobald eine **gegnerische Einheit, Krankheits- oder Ausfallmarker** in „Die Wurzel“ **verschoben** und anschließend in den Vorrat zurückgelegt wird (**+2 Bedrohung** pro Marker/Einheit).

→ Sobald die Nachfrage in einer **Nachfragerunde nicht** befriedigt wird (**+5-7 Bedrohung**, siehe Nachfrage-Karte).

*Sobald die Bedrohung auf 25+ steigt, übernimmt die Regierung die Kontrolle über New Angeles und alle Konzerne **verlieren**. Ist der **Föderalist** im Spiel und besitzt zu diesem Zeitpunkt **mindestens 25 Credits**, so gewinnt er als einziger das Spiel.*

BEDROHUNG ABSCHWÄCHEN

Die **Rückseite jeder Ereigniskarte** warnt euch davor, durch was die Bedrohung während der Ereignisphase ansteigen kann.

EINHEITEN & MARKER

Nur **1 Exemplar aller Einheiten und Marker** pro Stadtteil erlaubt. Weitere Exemplare werden sofort **verschoben**.

Siehe Verschieben (Schlüsselbegriff)

EINHEITEN

→ **Menschen Zuerst (gegnerisch):** Unruhe bei Ausbeutung wird um 2 statt 1 Stufe erhöht.

Ist keine Steigerung um 2 Stufen möglich? Platziere einen Ausfallmarker.

→ **Organisiertes Verbrechen (gegnerisch):** Keine Primärressource.

→ **Prisec:** Keine gegnerischen Einheiten in demselben Stadtteil wie Prisec-Einheiten möglich - sie werden **sofort verschoben**.

MARKER

→ **Androiden:** Stadtteil wird ausgebeutet (produziert).

→ **Ausfall:** Keine Produktion.

→ **Entwicklung:** Primärressource +1.

→ **Protest (Unruhe Stufe 1):** Noch keine Auswirkungen.

→ **Streik (Unruhe Stufe 2):** Keine Produktion.

→ **Krankheit:** +2 Bedrohung, falls eine Aktion abgehandelt wird, die mind. 1 Stadtteil mit Krankheitsmarker betrifft.

Die Anzahl der Marker ist irrelevant, max.+2 Bedrohung!

EINE AKTION BETRIFFT EINEN STADTTEIL, WENN...

→ Objekte in den Stadtteil **platziert** werden.

→ Objekte aus dem Stadtteil **entfernt** werden.

→ Objekte in den oder aus dem Stadtteil **verschoben** werden.

*Siehe Verschieben (Schlüsselbegriff)
Siehe Bedrohung erhöhen*

SPIELABLAUF

Es gibt **2 Arten von Runden: Spielrunden und Nachfragerunden**. Diese sind auf der Zuganzeige markiert. Nach je 2 Spielrunden folgt immer eine Nachfragerunde. Spätestens nach der 3. Nachfragerunde endet die Partie, falls nicht zuvor die Regierung die Kontrolle über die Stadt übernommen hat.

Siehe Bedrohung erhöhen

SPIELRUNDEN

- I. Aktionsphase
- II. Produktionsphase
- III. Ereignisphase

[I] AKTIONSPHASE

Die Aktionsphase besteht aus **unterschiedlich vielen Zügen**, bestimmt durch die aktuelle Ereigniskarte bzw. den Spielbau. Die Anzahl der ausliegenden Vorteilskarten zeigt immer an, wie viele Züge in dieser Runde noch gespielt werden. In jedem Zug der Aktionsphase gibt es immer **nur 1 aktiven Spieler**. Nur dieser zieht neue Aktionskarten nach.

Achte darauf, wofür Du deine Aktionskarten einsetzt oder besorge dir neue in Verhandlungen!

In jedem **Zug der Aktionsphase** werden folgende Schritte abgehandelt:

- I. Ziehen der Aktionskarten (nur aktiver Spieler!)
- II. Aushandeln einer Absprache
- III. Ende des Zuges (nur aktive Spieler!)

[I. I] ZIEHEN DER AKTIONSKARTEN

Nur der aktive Spieler führt diesen Schritt aus!

→ **Ziehe neue Aktionskarten.** Die Art und Anzahl sind auf deiner Kon-Übersicht bzw. deiner Spielhilfe angegeben.

„Allgemein“ ist eine beliebige Art von Aktionskarten, von der Du in diesem Zug noch keine gezogen hast.

→ Mache **deine erschöpften Vorteilskarten** spielbereit.

[I. II] AUSHANDELN EINER ABSPRACHE

Absprachen sind der wichtigste Teil des Spiels! Hier solltest Du immer auf deinen Vorteil bedacht sein, aber den Zustand der Stadt nicht aus den Augen verlieren.

01. Vorteil aufdecken:

Der aktive Spieler nimmt die Vorteilskarte ganz rechts unter der Zuganzeige, liest sie laut vor und legt sie auf das Feld „aufgedeckte Vorteilskarte“. Dies ist die Karte, die der Gewinner der Abstimmung als Belohnung erhält.

02. Hauptvorschlag:

Der aktive Spieler wählt eine Aktionskarte von seiner Hand, liest sie laut vor und legt sie auf das Feld „Hauptvorschlag“.

*Der Hauptvorschlag bleibt **garantiert** bestehen und der aktive Spieler sollte die gesamte Absprache dafür nutzen, die Mitspieler von seiner Idee zu überzeugen.*

03. Gegenvorschlag:

Nun hat jeder Spieler reihum im Uhrzeigersinn einmalig die Gelegenheit einen Gegenvorschlag zu unterbreiten. Dazu wählt er eine Aktionskarte von seiner Hand, liest sie laut vor und legt sie auf das Feld „Gegenvorschlag“.

→ Gegenvorschläge ersetzen:

Liegt bereits ein Gegenvorschlag aus, kannst Du diesen mit einem eigenen Gegenvorschlag ersetzen. Dazu musst Du allerdings zur Aktionskarte des Gegenvorschlags zusätzlich so viele Aktionskarten von deiner Hand abwerfen, wie bereits auf dem Feld „Gegenvorschlag“ liegen. Der Spieler, dessen Aktionskarte auf dem Geld „Gegenvorschlag“ liegt, ist für diese Abstimmung der **Gegenspieler**.

*Es kann immer **nur 1 Gegenvorschlag** geben!*

04. Unterstützung:

***Kein Gegenvorschlag ausgelegt?** Überspringt diesen Schritt.*

Nur **nicht beteiligte Spieler** (≠ aktiver Spieler und Gegenspieler) dürfen unterstützen. Im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Spieler links vom aktiven Spieler, darf nun jeder **einmalig** einen der beiden Vorschläge unterstützen. Spiele dazu **beliebig viele Aktionskarten** von deiner Hand verdeckt neben einen der beiden Vorschläge.

*In diesem Schritt sollte aktiv **verhandelt** werden! Verhandlungen sind der Schlüssel zum Erfolg, weil Du eine Absprache nur selten ohne die Unterstützung deiner Mitspieler gewinnen kannst. Ihr solltet euer Bestes geben, um Unterstützung für eure Aktionen zu gewinnen, und setzt jedes verfügbare Mittel dazu ein. Manchmal reichen Argumente, aber wahre Sieger verlassen sich nicht nur auf Notwendigkeiten; eine **versprochene Belohnung** oder eine **nur leicht verhüllte Drohung** kann genauso überzeugend sein und nichts schmiert die Räder der Industrie so gut wie der **Austausch von Credits oder Vorteilen**.*

05. Auflösung:

Der Vorschlag mit der meisten Unterstützung gewinnt. Der Gewinner handelt seinen **Vorschlag** ab, beansprucht anschließend die ausliegende **Vorteilskarte** und legt sie neben seiner Kon-Übersicht ab. Alle anderen Karten (der andere Vorschlag und Unterstützungskarten) werden abgeworfen.

Gleichstand: Der Hauptvorschlag gewinnt.

[I.III] ENDE DES ZUGES

Nur der aktive Spieler führt diesen Schritt aus!

→ **Optional:** Führe Vorteilskarten mit der Einleitung „Am Ende des Zuges“ aus – nur für den **aktiven Spieler!**

→ Lege **überzählige Aktionskarten** ab (**Handkartenlimit: 5**)

→ Gib den **Aktiver Spieler-Marker** nach links weiter.

Liegen noch Vorteilskarten unter der Zuganzeige? Handelt einen weiteren Zug ab, beginnend mit der **Aktionsphase**.
Ansonsten geht zur **Produktionsphase** über.

Da die Anzahl der Züge festgelegt ist, haben einige Spieler in einer Runde möglicherweise keinen Zug, aber im Verlauf des gesamten Spiels haben alle Spieler etwa gleich viele Züge.

[II] PRODUKTIONSPHASE

Stadtteile mit **Androidenmarker** werden in der Produktionsphase **ausgebeutet**, d.h. sie produzieren ihre Ressourcen, was **Unruhen** provoziert. Verschieb die **Marker der Ressourcen** auf dem Spielplan entsprechend.

*Siehe Unruhen (Schlüsselbegriff)
Siehe Einheiten & Marker*

[III] EREIGNISPHASE

01. Handelt die oberste Karte des **Ereignisdecks** ab:

→ **Obere Hälfte: Event**, das die **Bedrohung** erhöhen kann.

→ **Untere Hälfte:** Stellt **neue Einheiten/Marker** auf und legt entsprechend **neue Vorteilskarten** an die Zuganzeige an.

Nur 1 Exemplar aller Einheiten und Marker pro Stadtteil erlaubt. Weitere Exemplare werden sofort verschoben.

*Siehe Stadtteile (Schlüsselbegriff)
Siehe Verschieben (Schlüsselbegriff)
Siehe Bedrohung erhöhen*

02. Verschiebt den **Rundenmarker**:

→ Spielt entweder eine **normale Spielrunde** (beginnend mit der Aktionsphase) oder eine **Nachfragerunde**.

NACHFRAGERUNDEN

I. Investitionen auswerten

II. Nachfrage befriedigen

III. Nachfrage aufdecken

IV. Investitionen wählen

[I] INVESTITIONEN AUSWERTEN

Alle Spieler decken ihre Investitionskarte auf und handeln sie ab.

*Investitionen sind eure **Haupteinnahmequelle**. Achtet stets darauf, eure Ziele der Investitionen **möglichst effizient** zu erfüllen – ungeachtet des Zustands der Stadt. **Am Ende zählt letztendlich nur Kapital!***

[II] NACHFRAGE BEFRIEDIGEN

*Nachfrage kann **nicht teilweise** befriedigt werden. Es gilt das Prinzip „Ganz oder garnicht“!*

→ Falls jede **Ressource im Angebot** mindestens so häufig vorhanden ist wie der entsprechende Zielmarker angibt, ist die Nachfrage **befriedigt**.

→ Falls mindestens eine Ressource auf der Leiste den Zielmarker **nicht erreicht**, ist die Nachfrage **nicht befriedigt** und die **Bedrohung** wird um die auf der **Nachfragekarte** angegebene Menge erhöht.

Siehe Bedrohung erhöhen

[III] NACHFRAGE AUFDECKEN

→ Legt die **abgehandelte Nachfragekarte** unter das Deck.

→ Setzt die **Ressourcenanzeiger auf 0**.

→ Deckt eine **neue Nachfragekarte** auf.

→ Stellt die **Zielmarker** entsprechend ein.

[IV] INVESTITIONEN WÄHLEN

→ Mischt **alle Investitionskarten**.

→ Jeder Spieler zieht **2 Investitionskarten** und **wählt 1** davon, die er **verdeckt** vor sich ablegt. Die andere kommt zurück auf das Deck.

→ Verschiebt den **Rundenmarker** und startet eine **neue Spielrunde**.

ENDWERTUNG

Nach der **3. Nachfragerunde**:

→ Deckt eure **Rivalenkarten** auf. Jeder Spieler, der **mehr Credits** hat als sein Rivale, gewinnt das Spiel.

→ Hat ein Spieler seinen **eigenen Konzern als Rivalen** gezogen, gewinnt er, sobald er mehr Credits als **mind. 3 Spieler (5-6 Spieler)** bzw. **mind. 2 Spieler (4 Spieler)** hat.

*Es kann **mehrere Gewinner** geben, aber 1 Spieler verliert immer.*

WICHTIGE TIPPS

New Angeles ist kein schwieriges, aber ein komplexes Spiel. Viele Dinge passieren eher zwischen den Spielern als auf dem Spielbrett. Daher sind hier ein paar Veteranen-Tipps, die neuen Spielern den Einstieg erleichtern und die Spannung steigern.

→ Nur der aktive Spieler – also **nur 1 Spieler pro Runde** – zieht neue Aktionskarten auf. Sei also vorsichtig, wie viele dieser Karten Du als Unterstützungen einsetzt. Vielleicht kannst Du mit jemandem handeln, um an weitere Handkarten zu kommen? Der Spieler des Vorschlags ist bestimmt daran interessiert, die Abstimmung auch zu gewinnen...

→ Dein Rivale ist nicht dein Feind! Nur weil Du am Ende mehr Credits als dein Rivale haben musst, brauchst Du ihn **nicht** überall blockieren, wo Du kannst. Es reicht aus, wenn Du am Ende auch nur 1 Credit mehr hast. Gib deine Absichten nicht zu früh zu erkennen, um nicht berechenbar zu werden.

→ Deine Notfall-Aktionskarte und dein Auftrag auf deiner Kon-Übersicht sind **nicht** deine Haupteinnahmequelle (sondern deine Investitionskarten). Allzu offensichtliche Versuche diese einzusetzen wird deine Mitspieler misstrauisch stimmen. Versuche statt dessen eine Situation zu erschaffen, in der Du und deine Fähigkeiten die Rettung in letzter Minute sind. Wenn alle anderen dich brauchen ist die Zeit, deine Forderungen zu stellen!

→ Nicht jeder Handel ist zu jeder Zeit gleich wertvoll. Versuche Angebote zu machen, die andere nicht abschlagen können.

→ Die Spielerreihenfolge ist extrem wichtig! Je später Du dran bist, desto mächtiger bist Du. Höre dir die Vorschläge der anderen Spieler in Ruhe an, versuche Argumente und Gegenargumente zu finden und gegen deine Mitspieler zu verwenden.

→ Hab Spaß am Diskutieren. Wirf auch mal eine Theorie in den Raum und hör dir an, wie deine Mitspieler darauf reagieren.

→ Die Vorteilskarten, die als Belohnung einer gewonnenen Absprache vergeben werden, sind oft mächtiger als die Auswirkungen der Vorschläge an sich. Überlasse einem Mitspieler niemals eine Vorteilskarte zu günstig. Die Mitspieler brauchen deine Unterstützung für den Sieg einer Absprache und Du solltest nicht leer dabei ausgehen!

→ Wenn Du einen Vorschlag unterbreitest, musst Du nicht zwangsläufig bis ins Detail erklären, wie Du ihn umsetzen möchtest. Oder dabei ehrlich sein – außer eine Vorteilskarte zwingt dich dazu. Du darfst lügen, verspielt damit aber wahrscheinlich deine Kreditwürdigkeit.